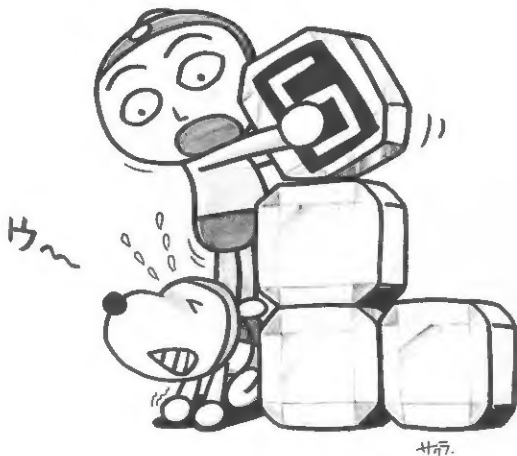
CAPCOM

パズルの素（もと）



CAPCOM

カワイイだけ、おもしろいだけ。



みんなが遊べる、はじめから遊べる。

2連鎖で牽制して、4連鎖でフィニッシュ!
…って本には書いてあるけど、
そんなのはなかなかできない。
連鎖しなきゃ遊べないなんて、ちょっとキビシイ。
パズルの達人になんかなりたくないのに…。
「スーパーパズルファイターⅡX」の「パワージェム」は、
くっつけるだけのカンタンルール。
ジェムを大きく育てるワクワク感。
壊してスッキリ、勝てばもっともっとスッキリ!!
手触りホノボノ、サワヤカパズル。
見た目のとおりの、優しいゲームです。



SAKURA



せーらー。
せーふく
たいけつ？

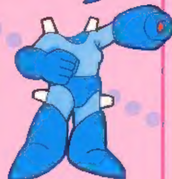
あこがれの
あのひと…。

えー！
これ
きるの～？




プール
びらきなの。



いくぞ
ワイリー!!


10ページと
組み合わせて、
ジオラマを作ろう！
作り方は
5ページだよ！

特別ふろく
レイレイ・さくらの きせかえ大バトル!!



きぐるみ。


おやすみ
なさーい。

おねえちゃん。

ぶれざ～。


うみに
おでかけ。
「ぜろ」の。



アイヤー!!


LEILEI



●モリガンさん。
コレは本モノ。ナイスバディだね。



●デザイン室※からの第一稿。
と言うよりはラフっぽい。



●その2。「これくらいの方が
(自分の絵には)合ってるなぁ」
とは担当者さんの弁。



●一歩手前。この絵だけ
仮キャラとしてドット絵も
存在するのだ。



●で、コレ!
ちいさくてもナイスバディ。
グー!!

キャラクターマンが解説する!
INOとマサルにおまかせ!!

スーパーパズルファイターⅡX はこうして生まれた!

そしてすべてが始まった!!

'95年12月某日…。D&D®シャドー オーバー ミスタラを
終えたばかりのボクら2人のもとに
「デフォルメキャラでなんかつくって」との指令が…。
じゃ、まずは基本からだ!!



●春麗さん。
激闘(なんの?)の末、
今回はオリジナルの服で。



●モリガンと同時に描いた
一発目!3.5頭身くらい?

●その2。小さいながらも
凛々しいお姿。



●決定1コ手前。
このあと手足の末端部が
強調される。



●じゃ。ソレ!
ちいさくても腕の太さはおんなじ。バッチリ!!

次は下ごしらえだね!

キャラ制作に
あたっての
コンセプト&
アイデアを紹介!

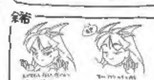


●「こんな動きをすると面白いかなぁ」って企画くんが描いてくれたスケッチ。
全部作ってもらうのは大変なのであとはキャラ担当のボクらが考える。
…僕らよりうまいやん(笑)

●「お人形はカオが命です」(ちがうか) どこまでカオを崩してもいけるかなぁ…
って描いたラフがこれ(企画くん発)。で答えは…遊べばわかる!

キャラクターの表情について













準備はOKだ!
GO! GO!!

※デザイン室:広告関係に使用するイラストやデザインを制作するところ。

すべてみせます。スーパーパズルファイターIIXキャラ原画!!

3

開かいちゃたんで一息。

ヘルプミーは作るのに２週間もかかった…。

「闇に還れ!!」ビシッと!

いや～ん!

昇龍拳!!

「はぁぁっ」と凛々しい!

あらら…泣かしたのはダレ!?

まいったなぁな感じ。

うわっ!!

あつっっ!

企画の人が「さくらの攻撃は、**レバー入れキック**にしましょう!」と言っていたので描いてみた。

ヤッパリ小っちゃいね。

あとは、突っ走れっっ!!

こっから先は、ボクらキャラマンの本格的な出番!
パターン描いて、それをつくる…
小さくても大変なのはいつもとおんなじ。
ここに原画を大公開!!

へへ～んと!

リュウはマジメそうな奴なので動きを考えにくかった。

さくらは一番最後に作った。ブルマ描いている所を見られるとテレくさいので、結構こっそり描いてたりしてた。(笑)

何も考えずに最初の頃に描いたんだけど、何に使うつもりか忘れた…。

余裕な時に使おうと思ったけどやめたやつ。

チョップ!!

あう…

おしり!

アイヤー

脚にコウモリ描くのがメンドイ…。

フェリシアは何気なく描くとすぐロリっぽくなるなぁ(笑)

本キャラではバラバラになっちゃった振り向きの絵。

地霊刀のひとコマ。**アイヤ～ッ!!**

ズザザザーッと!

おまけ

リンリンお姉ちゃん

おフダさんの部屋

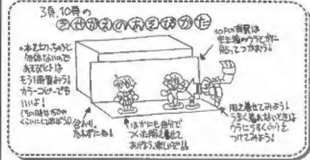
レイレイのお姉ちゃん、リンリンさん。その愛くるしい姿をいまここに。

…で、どうだった?

君の好きなキャラはいた? え? いない!?… そう… ごめんなさい。あ、でも、残念がらないで、いっぱい遊んでくれれば(次があれば)登場してくれるかもしれないよ…じゃ!!

つづきはゲームでね!!






祝 完成 スーパー
おつか
1-C
春日野


ズル ファイター IIX
れさん
CAPCO

素人さん向け! 楽勝積み方集

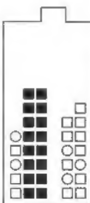
俗に「落ちもの」と呼ばれるパズルゲームには、「必勝」とか「常勝」とかいわれるブロック（本ゲームでは「ジェム」と呼ぶ）の置き方・積み方が存在する（らしい）。本ゲームとてその例外ではない。ここでは、開発中に注目を集めたジェムの積み方をいくつか紹介しよう。ちょっと練習すればキミもスグにできるようになる!?





おすすめレベル 初級 中級者

元祖 ハラダ積み

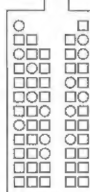


●右図のように、左から2、3列目に1色だけパワージェムの「塔」をつくり、ほかの色のジェムは両サイドに壊さないように積んでいく。
●レインボージェムが落下してきたら、両サイドのいずれかのジェムに点火する。
●両サイドには「塔」の色を除いた3色しか使われていないため、レインボージェムによって2色となり、両サイドの連鎖が起きやすい。
●次に、ほかの色を無視してでも「塔」に点火する。
●1回目の連鎖による攻撃と、2回目の「塔」になったパワージェムの攻撃で、対戦相手には相当なカウンタージェムが送り込まれているはずだ！

おすすめレベル 初級者

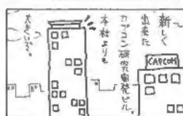
真 ハラダ積み



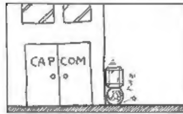


●さらに素人さん向け？
●落下口の列以外に、**壊さないように**ジェムを積んでいく。
●そのとき、なるべくパワージェムもつくらないようにする。
●レインボージェムが現れたら、1色全消しする。
●うまくいけば「フィーリング連鎖（開発用語集参照）」が起き、ジェムが大量に消滅！ 1発KOも可能！
●できるだけ相手より早くジェムを落下させ、クラッシュジェムがあまり含まれていない色のジェムにレインボージェムを落とすのがポイント！

引っ越し カネトリ









スーパーパズルファイターIIX SECRET WORDS



●「ウソ」
1. 自分が間違っていたときの訂正。
2. 仕事を依頼した際、相手がイヤな顔をみせた場合にすかさず使う。
（例）「××のキャラを作って下さい……ウソです」

●格闘バカ
格闘ゲームだけ強い人間のこと。バカ格闘ではない。関西では略して「格バカ」。

●「ガスッ（or ボスッ）」
ツッコミをいれるときの擬音。口に発しながら地獄突きをワキ腹あたりに入れるのが通例。
ツッコまれた側は「あうっ！」と応じるのがお約束。

●「勝ってたのに」
負けおしみ。類義語に「レバー入れたのに」「回したのに」などがある。

●「これおかしい」
対戦で負けたときにゲーム画面にむかって放つ言葉。

●「殺す」
失敗した人に対する軽いツッコミ。

●ダーティーベレー
数々のチームの助っ人をする謎の集団。チームリーダーが「オーミヤ四天王」のひとり、「部署とばしのCHAM GT」ということ以外は何もわかっていない。

●「帝王」争奪戦
「スーパーパズルファイターIIX」のうまいソフトマン達が、連日繰り広げる熾烈な闘い。圧倒的な勝利を収めたものが「帝王」の座に就く。

●「なにをいまさら」
開発も後期にさしかかるころ、企画マンが追加（変更）の仕事を依頼しに行くと、キャラマンが決まって返す言葉。

●「NUMぅ（なむぅ）」
「スーパーパズルファイターIIX」の前身にあたるパズルゲーム。諸事情により、永い眠りにつくことになった。南無ぅ。

●ニセ
正しくない情報のこと。
（例）「あ、その企画書は前のやつなんでニセです」「だまされた」

●フィーリング連鎖
テキトーに積んだジェムが、あるタイミングで勝手に連鎖し始めること。

●ぷぅ
話の腰を折る、某開発スタッフの攻撃音。返事に用いられることもある。やや匂う（豆が原因ともいわれる）。

●「ぷぅ」やなくて」
匂ったときのツッコミ。

●「BOMBぅ（ぼむぅ）」
「スーパーパズルファイターIIX」というタイトルがつく以前の本ゲームの呼び名。当初、「ぼんぷぅ」と呼ぶ人が続出した。

●「まぁ、まぁ、まぁ」
某開発スタッフが話を整えるのに使う言葉。「まぁ、まぁ、ね」という場合もある。

●ま゛〜
困ったときや、上司が下らないダジャレを言ったときなどに、処理しきれずアホのふりをしながら発する怪音。

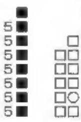
●○○やられ
何かが原因となり、困った状態にあること。
（例）☆テストプレイ中にゲームが静電気によって中断した場合「静電気やられ」
☆朝、駅でトイレに行って遅刻した場合「う○こやられ」

●「んん？ どうなんだ？ 正直 ゆうて」
カプコンの某エライ人のログセ。なぜか開発スタッフも多用する。「ん〜んん？どうなんだ？実際のハナシ」などバリエーション多し。



おすすめレベル 中級 上級者

キャラ別 対策積み



●対戦相手にもよるが、相手のカウンタージェムの落下カラーを覚えておいて、カウンタージェム（の変身）を利用してパワージェムをつくる戦法のこと。

●たとえば、図のように端の色が決まっているキャラなどは、左から2列目に同色の「塔」を積んで相手の攻撃をまち、パワージェムにしてから反撃する。

●ほかのキャラもやり方・程度の差こそあれ、基本はいっしょ。落下してくるカウンタージェムをパワージェムになるよう、あらかじめ積んでおく。やや上級者向けか？

●ただ、この積み方は、一部では「チープな積み」などと呼ばれ、敬遠される向きもある。



おすすめレベル 超 上級者

キムラ積み



●図のように、同色のジェムの中に他の色が混ざり、パワージェムになりえなかった状態のことをいう。
図中の■は、カウンタージェムがポロッと落ちてきて、のちにノーマルジェムに変化する場合が多い。

●なんの効力もなく、本人の精神的ダメージも大きい。

●名前は明かせないが、某開発スタッフがパワージェムをつくろうとすると、すぐこのカタチになってしまうために、この積み名がつけられた。



おすすめレベル 上級者

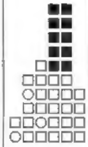
摩天楼積み

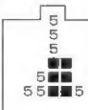


●落下口の真下の列を高く積み上げてしまうこと。

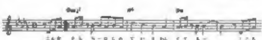
●落下口の下の列に大きいパワージェムができたりすると、ついつい高く積んでしまいがち。

●カウンタージェムがパラパラッと降ると、両サイドがたっぷり空いているにもかかわらず、あっさり死んでしまったりする（右図参照）。一度経験すると、みんな学習して落下口の下の列は積まないようになる。





この思いを伝えたい

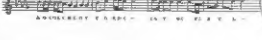














《さくら》オリジナル曲デビュー！

この思いを伝えたい

あの人への熱い思いがとめられない!!

こんな気持ち　初めて　今、感じてる
心の中　いつも通り過ぎていた
楽しいだけじゃない　悲しいだけじゃない
だからずっと、探し続けていたの
あなたに　逢うまで

爽やかな　春風がスピードに乗り
チャンス！　と言ってる
熱く　強く　駆けて
空高く　飛んでゆく　どこまでも

本気になって　初めて　今、見つめてる
駆け巡ってる　この身体(からだ)の神秘を
勝つためだけじゃない　負けるためだけじゃない
戦うこと
いつか　あなたに　この思いを　きっと伝えたい

生まれ変わってゆくことだけに
不安になっても
逞(たくま)しく　元気よく　生きてゆく
微笑(ほほ)えんで　ほら、"さくら"

●作者からの《コメント》
いやー、いつかこの曲に歌詞が付くだろうと思ってましたけど、まさか自分で作るなんて、夢にも思わなかったですね。でも以外に、作り出すとあっさり出来上がってしまったんです、これが…。それというのも、そもそも"さくら"のオリジナル曲を作る時に、キャラにあったメロディをって、こだわって作ったからだと思うんですけど…。そういう意味で、楽譜の方もオリジナルバージョンで作ってみました。まっ、普段歌詞を書いたことがなかったので、出来上がってみて、嬉しいやら、ちょっと自分でもびっくり！って感じです。それから最後に、"○○だけじゃない"の○○のところは、ラップ風に歌ってくださいね。

マッチはいかが…









バトルジヲラマ

谷折り→

←谷折り

きせかえ背景
バトルジオラマ

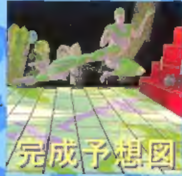
3ページのきせかえと
いっしょにカラーコピーで
150%にして遊んでね!



好きな所に
置いてネ!!







CAPCOM STAFF MESSAGE

I N T E R V I E W

ここだけの話…スタッフ開発裏話

「スーパーパズルファイターIIX」の開発にたずさわったスタッフ達にQ&A方式でインタビューに答えていただきました。

Q1:「スーパーパズルファイターIIX」であなたが担当した仕事は何ですか？
Q2:「スーパーパズルファイターIIX」の今だから話せる失敗談、開発中のエピソードを教えてください。
Q3:「ストリートファイター」vs「ダークストーカー」あなたはどちらのタイプ?
Q4:プレイヤーの人たちに一言どうぞ。

●INO
A1: モリガンとリュウとフェリシアとサクラと、あとはナイショ。
A2: 実はディフォルメキャラを描いたのは初めてで、難しかったです。
A3: やっぱり人間の女の子が好きなので、ストリートファイターかな?
A4: 女の子キャラがいっぱいだけど、たまにはヤローも使ってやってね。

●SPP いおりゃ
A1: 画面レイアウト、メッセージ関係といった、ゲームの外見の部分。
A2: ボイスリストができなくて、収録前日に徹夜して間に合わせた…。
A3: 夜中も活躍するダークな生活。でも昼間がオイラの卵…。
A4: チビキャラたちカワイイっしょ?いっぱい遊んでやってくださいなっ。

●えだやん
A1: キャラクターデザイン、基本ポーズの原画など。
A2: 描いたキャラがドットになったときすごく感動した。
A3: 「夢はひろがるね」が企画の人との口癖でした。
A4: がんばってクリアしてください。

●ぎう
A1: 主にツッコミ。ちょっとだけプログラミング。
A2: どんどん食べたから開発期間大幅増量。
A3: 横モレ防止付夜用スーパー。
A4: はよ家に帰って勉強しなさい。

●SHINCHAN
A1: ソフト。(システム、デモ、バグを出す)
A2: どんどん食べる量が減って体重が50kgをきった。ソフト超軽量。
A3: 多い方。
A4: 神戸はええとこやで。相変もないけど。

●スクロール・ゲシゲシ
A1: ステージ背景やデモキャラたち。
A2: 僕らはD&D™IIチームだったんですよ。もうパズルは簡単でねー。
A3: ていうか、「ダークスカート」中身は普通という訳だ。
A4: 各ステージの背景の中には色んなキャラが隠れているのでさがしてー。

●セーラー
A1: プログラマー(SDキャラ、エンディング)。
A2: 貯金をほとんど下ろした日の夜に自宅の近くでカツアゲされかけた。
A3: ZERO 2やってたんで「ストリートファイター」
A4: エンディングのパターンは何パターンあるでしょう?

●Tetsuro-SUZUKI
A1: 作曲、さくら、○○○ッ○、オープニングなどを担当しました。
A2: ロケ前日まで、音データが入っていなかったこと。
A3: さくら派!?
A4: さくら歌ってね!(P.9参照)

●西村 マサル
A1: チュンリー、ケン、レイレイ、ドノヴァン、あとダン。
A2: かぜひいて吐きながら仕事したこと。しかも日曜に。
A3: 僕はだめ人なのでダークストーカーかな。
A4: たまにはパズルも面白いよ。友だちやカップルさんで、ぜひ!!

●「ぬけさく」
A1: 背景とあといろいろ。
A2: マ○クのレンダリングのスピードが遅すぎて腰が抜けた。
A3: どちらかというと「サイバーボッツ」
A4: オーマイガッ!

●Hiroaki "X68k" Kondo
A1: 「ボイス」と言う魔力で、キャラに命(かの字)を吹き込みました。
A2: ボイス収録では、アドリブの方に楽しいセリフが多かったりする。
A3: 徹夜での仕事が多いんで、すでにダークストーカーズだよなー。
A4: 個性的なボイスを、キャラとともに叫びながらプレイしてね!!

●村崎紀(むらさきうまごやし)
A1: 企画。おもにゲームシステムを担当。その他もろもろもろもろもろもろ…。
A2: 各キャラクターの「勝ちセリフ」は、予想以上に苦労しましたね。
A3: モリガンのあのタカビーな態度は、征服してみたくなりますねぇ。
A4: いちばん対戦のアツいパズルを提供したつもりです。ご賞味あれ!

ながされて

CAPCOM SECRET GALS MEMORIES

●カプコン シークレットギャルズ●
AKI / SAKI / YUKI

SAKI:とうとうシークレットファイルも4冊目!めでたいなったらめでたいな♪
YUKI:おうおう、うかれちゃって。でも本当にめでたいね。
AKI: めでたいといえば、カプコンで新しくファンクラブができたのよね。
YUKI:そうそう。クラブ名は「カプコンフレンドリークラブ」っていって、ファンクラブの会員にはカプコンの情報が直接お家に送られてくるらしいよ。
AKI: ふぅ〜ん。おもしろそうね。
SAKI:おもしろいったらおもしろい♪
YUKI:誰かこの子を止めて…。
AKI: 詳しいことを知りたいわね。
SAKI:カプコンフレンドリークラブ事務局があるんだって。ね〜行ってみようよぉ。
AKI&YUKI: はいはい。
AKI: という訳で、今日はカプコンフレンドリークラブ事務局にお邪魔しています。
SAKI:わぁ。お便りがたくさん。
CFC事務局の方(以下CFC):
これらはカプコンゲームのファンの方たちからのお便りなんだよ。
YUKI:こんにちは。お邪魔しています。こちらは、カプコンフレンドリークラブの担当者さん。
SAKI:お便りってことは、もうクラブメンバーがいるのですか?
CFC:カプコンフレンドリークラブは今年の4月1日に設立して、まだ数カ月しか立っていないけどお陰様で、既にたくさんのメンバーがいますよ。
AKI: なぜ、カプコンフレンドリークラブを作ろうと思われたのですか?
CFC:ファンの方からファンクラブ設立のご要望が多数あったのもあるけれど、カプコンゲームをこよなく愛して下さっているファンの皆さんに何かしたいという気持ちからかな。
YUKI:なかなかキザなことを言って下さいますねぇ。それにしてもファンクラブってどんなことをするんですか。
CFC:会員の方には年に6回、隔月のペースで「CFC STYLE」と言う会報が送られるんだ。「CFC STYLE」は、普通の会報と違って6回のうちの3回は最新ゲーム映像、ゲームスクープなどを盛り込んだオリジナルビデオを、また残り3回はメンバーからのお便りや、情報、イラストなどから作られるファンブックをメンバーに送るんだ。
SAKI:すごい!ビデオまでもらえるの?私もはいりたい。どうしたらいいんですか。
CFC:カプコンフレンドリークラブのチラシに専用の郵便振込用紙がついていますので、それで年会費として3,000円入金してもらえれば自動的に入会できるよ。
AKI: このチラシですね。今申し込みして頂いた方にはフレンドリークラブのオリジナルシステム手帳かオリジナルリュックのいずれかがもらえる特典もついているんですね。
YUKI:メンバーズカードももらえるし、その他にもいろいろな特典があるのね。
SAKI:しかも3,000円なんてお得だネ!このチラシはどこでもらえるんですか。
CFC:カプコンフレンドリークラブ事務局までお電話いただければすぐお送りしますよ。
SAKI:わたしはこのままもらっちゃっていい?
YUKI:ここにこんなにチラシもあることだし、シークレットファイルの読者の皆さまにも、チラシわけて下さいよ。
CFC:結構ですよ。好きなだけ持っていって下さい。
AKI: ありがとうございます。では、遠慮なく持てるだけ♥
YUKI:AKIったらそんなに…。
SAKI:と言うわけで、シークレットファイルの読者の皆さまには特別にお送りしますので、裏表紙の宛て先までお手紙ください。
CFC:ちょちょっと、特別だなんて…先ほども言いましたが、事務局でも受け付けておりますので、事務局まで連絡頂いても、お送りできますので、よろしくお願いします。
AKI: すみません。SAKIはただシークレットファイル係にもお便りがほしいと言いたかっただけなんですよ。
YUKI&SAKI:シークレットファイルのご感想やメッセージなど、皆さまのお便り待ってます。よろしくね♥

CFC
カプコン フレンドリー クラブ
CAPCOM Friendly Club
カプコンフレンドリークラブ事務局
TEL: 06-203-9055
受付時間:AM9:00〜PM19:30

SPECIAL THANKS:PZF開発チーム、カプコンデザインチーム、AMAYAN、ASKA♥、カネトリ、サクラ、マンボ大西、CFC事務局、CAPCOM ALL STAFFS。



たのしいパズルと
おなじみの対戦格闘が
ドッキング！！
みんなでなかよく
遊んでネ！



ゆかいな仲間が他にも
いっぱいいるよ！





賞味期限 00.0.0

品　名	パズル
主原料	放浪格闘家・蝙蝠女・女子高生・狩人・猫娘・中国娘・キョンシー・パツキン格闘家
製造者	株式会社カプコン シークレットファイル係 〒540 大阪市中央区内平野町 3丁目1番3号 TEL. (06) 920-3643 FAX. (06) 920-5151